

研究報告

4 3 -2004-3

# ヒューマン・インタフェース としてのマンガ

— 眼球運動測定による検討を中心に

高橋 秀明 (メディア教育開発センター／総合研究大学院大学)  
吉田 佐治子 (聖徳大学短期大学部)

How do we read Comic ?

Suggestions from eye-tracking experiment

Hideaki Takahashi  
Sachiko Yoshida

平成16年3月  
メディア教育開発センター